

PERANCANGAN MOBILE GAME DINUS CROSS WORLD SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO KEDIRI

Mochammad Subekti Walikabri Daffa Hidayatulloh¹, Khamadi²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Kediri

e-mail: 614202100072@mhs.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 2 Agustus 2025

Disetujui : 18 September 2025

Kata Kunci :

mobile game, Dinus Cross World, pixel art, siswa SMA, media interaktif.

ABSTRAK (Times New Roman 11, Bold, spasi 1)

Universitas Dian Nuswantoro Kediri merupakan kampus baru pada kota Kediri Meski sudah melakukan banyak promosi tapi masih banyak masyarakat kediri yang belum tau akan kampus ini. Oleh karena itu dilakukan perancangan mobile game "Dinus Cross World" sebagai inovasi media promosi Universitas Dian Nuswantoro Kediri dengan mempromosikan kampus dan prodi unggulan dkv, untuk menarik perhatian siswa SMA. Perancangan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Game ini mengintegrasikan desain grafis pixel art, gameplay yang menantang, dan narasi mendalam, serta menyasar pengguna remaja dengan preferensi terhadap grafis menarik dan cerita imersif. Hasil dari perancangan mobile game "Dinus Cross World" dinilai bisa menarik minat para remaja secara aspek visual, kinerja, keseruan gameplay dan pemuatan nilai – nilai yang relevan. Kesimpulan perancangan mobile game "Dinus Cross World" berhasil menjadi solusi bagi permasalahan utama Universitas Dian Nuswantoro Kediri dalam inovasi memperkenalkan kampus.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : August 2, 2025

Accepted : Sept 18, 2025

Keywords:

mobile game, Dinus Cross World, pixel art, high school students, interactive media.

ABSTRACT (Times New Roman 11, Bold, spasi 1)

Dian Nuswantoro University Kediri is a new campus in the city of Kediri. Despite having done a lot of promotion, many people in Kediri are still unaware of this campus. Therefore, the mobile game "Dinus Cross World" was designed as an innovation medium for Dian Nuswantoro University Kediri by promoting the campus and its superior DKV study program, to attract the attention of high school students. Its role uses a Research and Development (R&D) approach. This game integrates pixel art graphic design, challenging gameplay, and in-depth narratives, and targets teenage users with a preference for attractive graphics and immersive stories. The results of the mobile game design "Dinus Cross World" are considered to be able to attract the interest of teenagers in terms of visual aspects, performance, gameplay excitement and loading relevant values. The conclusion of the mobile game design "Dinus Cross World" has succeeded in becoming a solution to the main problem of Dian Nuswantoro University Kediri in innovation in introducing the campus.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan pesat yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia secara signifikan. Inovasi ini memungkinkan akses informasi

menjadi lebih mudah, komunikasi lebih cepat, dan efisiensi meningkat di berbagai bidang. Transformasi ini juga mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Berdasarkan informasi dari Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Kabupaten Buleleng, perkembangan teknologi informasi saat ini jauh melampaui laju pertumbuhannya di masa lalu. (Buleleng, 2018)

Terutama bagian Game digital yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas manusia, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. Saat ini, remaja cenderung menghabiskan banyak waktu dengan bermain game, baik melalui komputer, konsol, maupun ponsel pintar. Tren ini terus meningkat seiring perkembangan teknologi yang menjadikan game semakin mudah diakses, interaktif, dan menarik. (Anderson, 2000)).

Indonesia memiliki komunitas gamer yang sangat besar dan terus mengalami pertumbuhan, sehingga secara konsisten menduduki peringkat teratas sebagai negara dengan jumlah gamer terbanyak di Asia Tenggara. Berdasarkan laporan dari Niko Partners pada tahun 2021, jumlah gamer di Indonesia mencapai sekitar 180 juta, yang berarti 64,5% dari total populasi aktif bermain game. Selain itu, laporan Global Market Report tahun 2021 menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi ke-17 sebagai pasar game terbesar di dunia dan terus berkembang pesat. Di tingkat Asia Tenggara, jumlah gamer diperkirakan mencapai 271 juta, dengan game mobile menjadi segmen dominan, menyumbang lebih dari 60% dari total. Segmen ini diperkirakan akan tumbuh sebesar 8% dalam kurun waktu lima tahun ke depan. (Leqa, 2024)

Terjadi dominasi pada platform android, hal ini dapat terjadi dikarenakan melesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang, sehingga anak-anak di zaman sekarang lebih cenderung memilih bermain di gadget mereka dibandingkan dengan game tradisional. Alasan lainnya karena tidak semua orang Indonesia mampu untuk membeli PC atau Laptop untuk bermain game. Dengan alasan tersebut, Game mobile adalah jalan keluar bagi orang yang ingin memainkan game dengan harga yang lebih murah (Qarthazany, 2022). Selain itu, mayoritas gamer di Indonesia berusia 18 tahun, yang menyebabkan mereka cenderung hanya dapat memainkan game gratis menggunakan gadget dengan spesifikasi terbatas.

Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa jumlah gamer mobile di Indonesia cukup signifikan, sehingga memungkinkan pengembangan sebuah game sebagai media promosi. Melihat usia, dominan anak SMA ke atas, maka konten-konten game yang bernilai edukasi/promosi bisa dilakukan. Sama halnya seperti Educa Studio, Dimana mereka sering mengeluarkan series game android untuk kepentingan edukasi mulai dari Marbel,Kabi,Riri,Ceri dan lain-lain.

Hal ini masih senada dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengenalkan Kampus Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Kediri. Hanya berbeda pada tujuan, di mana produk dari Educa Studio lebih berfokus pada edukasi anak-anak, sedangkan karya penulis bertujuan untuk mempromosikan Udinus Kediri kepada siswa SMA. Udinus Kediri adalah Program Studi di Luar Kampus Utama dengan kampus Pusat UDINUS di Semarang, Jawa Tengah. Pada tahun 2021, Universitas Dian Nuswantoro membuka Program Studi Di Luar Kampus Utama (PSDKU) Udinus Kediri berdasarkan surat Keputusan Kemendikbud No. 7/E/O/2021 tertanggal 2 Februari 2021. Saat ini PSDKU Udinus Kediri telah membuka empat program studi yaitu Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Program Studi Sarjana Manajemen, dan Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual. Dengan komitmen untuk memberikan pendidikan untuk setiap industri dan lapisan masyarakat. Untuk mencapai standar internasional dalam memberikan Pendidikan.

Sejak didirikan, Udinus Kediri telah menerapkan berbagai strategi untuk mempromosikan kampusnya kepada masyarakat Kediri. Strategi yang dilakukan meliputi kegiatan expo di sekolah-sekolah (seperti presentasi, seminar/workshop, dan membuka stand pameran), promosi melalui media sosial (Instagram, website, TikTok, dan lainnya), serta penggunaan media massa seperti billboard, iklan di radio Andika FM, dan koran Radar Kediri. Namun, jumlah mahasiswa yang mendaftar dan berkuliah di Udinus Kediri masih belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi lebih lanjut dalam upaya memperkenalkan kampus ini.

Oleh sebab itu, penulis menciptakan sebuah game dengan tujuan mendukung kegiatan promosi Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Kediri, khususnya dalam acara expo. Game tersebut, Dinus Cross World, dirancang untuk memperkenalkan sekaligus memberikan memberikan gambaran kampus Udinus Kediri. Salah satu kelebihan menggunakan media game adalah kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga cocok untuk menarik minat siswa SMA tanpa terasa membosankan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagaimana dijelaskan oleh (Patton, 2025), yang bertujuan untuk memahami fenomena perancangan mobile game Dinus Cross World melalui pendekatan induktif. Selain itu, diterapkan metode Research and Development (R&D) menurut (Sugiyono, 2017), yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, pengujian, dan evaluasi. Lalu data dikumpulkan melalui dua sumber, yaitu:

- a) Data Primer diperoleh melalui wawancara dengan dosen dan mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, observasi media sosial, serta analisis produk serupa seperti A Space for The Unbound dan Detention.
- b) Data Sekunder berupa studi literatur dari buku, jurnal, artikel, dan laporan terkait untuk memperkuat landasan teori dalam perancangan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk mengevaluasi potensi pengembangan produk sebagaimana dikemukakan (Kotler, 2009). Hasil dari analisis tersebut dikembangkan menjadi konsep perancangan melalui metode R&D, yang meliputi tahap Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analysis

Perancangan game “Dinus Cross World” merupakan pengembangan media promosi interaktif berbasis video game dengan mengusung genre misteri, puzzle, dan horor. Game ini dirancang sebagai alternatif strategi promosi Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Kediri yang masih menghadapi tantangan rendahnya tingkat pengenalan masyarakat, khususnya remaja usia 15–20 tahun, terhadap keberadaan kampus dan Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Pendekatan promosi melalui media konvensional dirasa kurang efektif bagi segmen usia tersebut yang lebih akrab dengan hiburan digital seperti Mobile Legends atau Free Fire.

Dalam game ini, elemen misteri dan horor diangkat dengan memanfaatkan budaya lokal yang masih lekat dengan nuansa mistis sebagai daya tarik bagi pemain. Grafis yang digunakan dirancang sederhana menggunakan pixel art, namun tetap estetis agar tetap ramah perangkat dengan spesifikasi rendah hingga menengah. Target utama dari game ini adalah remaja hingga dewasa muda usia 15–30 tahun yang memiliki ketertarikan pada game dan horor, khususnya di wilayah Kediri dan sekitarnya.

Game “Dinus Cross World” dikembangkan untuk dua platform yaitu Android dan Windows. Pada perangkat Android, game dapat dimainkan mulai dari sistem operasi Android 10 ke atas, sedangkan untuk pengguna PC/laptop dibutuhkan sistem operasi Windows 10 64-bit atau lebih baru dengan perangkat pendukung seperti keyboard, mouse, dan speaker untuk kenyamanan bermain. Melalui perancangan ini, diharapkan game “Dinus Cross World” dapat menjadi sarana promosi kampus yang kreatif sekaligus media hiburan edukatif yang relevan dengan perilaku dan minat target audiensnya.

3.2 Design

Dalam proses pengembangan game “Dinus Cross World”, penulis merujuk pada beberapa karya video game yang telah sukses sebagai inspirasi. Salah satunya adalah A Space for the Unbound, game side-scrolling naratif 2D bergaya pixel art yang menjadi acuan dalam perancangan visual. Dan game Detention, sebuah game horor side-scrolling berlatar sekolah, dijadikan referensi dalam menciptakan atmosfer horor yang mendukung pengalaman bermain.

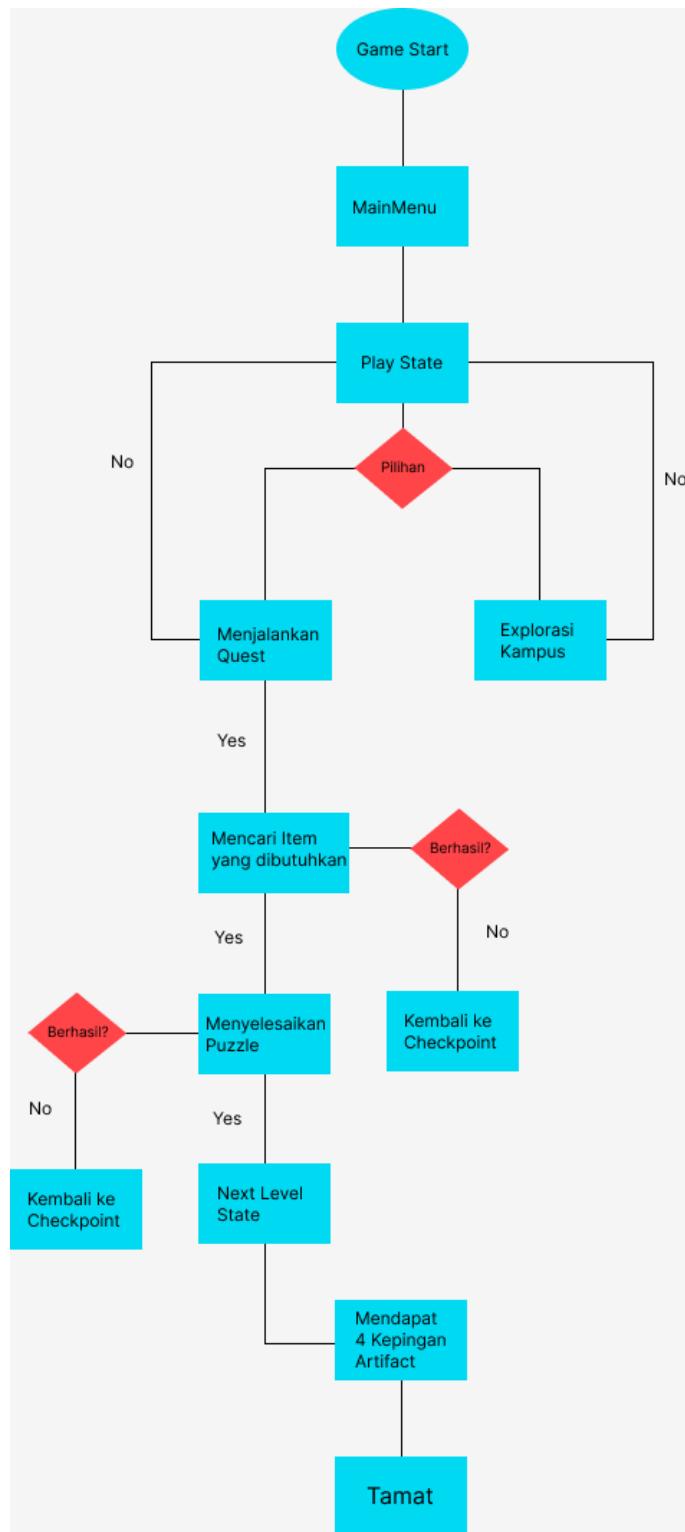
Tabel 1. Elemen Formal & Dramatis
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Elemen Game	Keterangan
A. Elemen Formal		
1	Pemain	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain akan berperan sebagai Bagas yang akan mewakili/menggambarkan mahasiswa baru b. Jumlah pemain yang dapat bermain adalah satu pemain/<i>Single player</i>
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Tujuan utama pemain adalah mendapatkan ke empat kepingan artifak yang berfungsi untuk membawa Bagas kembali ke dunianya b. Tujuan dalam mendapatkan tiap kepingan Artifak akan memiliki tantangan yang berbeda-beda, seperti kepingan artifak pertama didapatkan setelah menyelesaikan soal ujian, kepingan artifak kedua didapatkan setelah menyelesaikan gambar, dan seterusnya
3	Prosedur	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain akan diberikan kebebasan ingin langsung mengikuti cerita atau mau menjelajah kampus terlebih dahulu b. Apabila pemain memilih untuk mengikuti cerita maka pemain akan di tuntun untuk menyelesaikan task secara berkala c. Setelah pemain berhasil menyelesaikan task maka task selanjutnya akan kebuka dan dapat diselesaikan oleh pemain sampai akhirnya pemain mendapatkan semua kepingan artifak
4	Aturan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain diharuskan untuk menyelesaikan semua task dan menggumpulkan ke empat kepingan artifak b. Player bisa menggunakan item untuk membantu menyelesaikan task yang sedang berlangsung c. Jika player gagal menyelesaikan task maka player akan mengulang dari <i>checkpoint</i> d. Player harus bisa menghindari/kabur dari kejaran hantu e. Jika player gagal/tertangkap oleh hantu maka akan muncul jumpscare dan player akan mengulang dari <i>checkpoint</i>
5	Sumber Daya	Dalam game tidak ada sumber daya seperti uang,gold ataupun diamond. Tapi didalam game terdapat sumberdaya item yang bisa digunakan untuk membantu player dalam menyelesaikan task yang sedang berlangsung
6	Konflik	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyelesaikan berbagai tantangan puzzle b. Menghindar dari kejaran hantu
7	Batasan	Beberapa area kampus masih tertutup dan hanya bisa dibuka ketika player menyelesaikan task yang berkaitan

8	Hasil/Akibat	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain menang jika berhasil menyelesaikan semua task dan mengumpulkan ke empat kepingan artifak b. Pemain kalah jika ditangkap hantu c. Setiap pemain menyelesaikan task maka secara perlahan akan terkuak cerita di dalam game d. Terdapat hukuman jika pemain gagal kabur dari hantu yaitu berupa <i>jump scare</i>, mengulang task dan kembali ke <i>checkpoint</i>
B. Elemen Dramatis		
1	Tantangan	<p>Tantangan akan disesuaikan agar semakin sulit pada tiap level, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pada level awal berupa pengenalan cerita dan beberapa task mudah untuk dikerjakan b. Pada level selanjutnya pemain diharuskan untuk menghindari hantu dan menyelesaikan soal ujian c. Pada level selanjutnya pemain diharuskan untuk mencari item yang dibutuhkan dan menyelesaikan tugas menggambar d. Pada level selanjutnya pemain diharuskan untuk mencari item, menghindari hantu dan menyelesaikan tugas menyusun puzzle e. Pada level terakhir pemain akan disuruh mencari item dan menghadapi hantu
2	Play	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemain diharapkan untuk menyelesaikan semua task dan mengumpulkan ke empat kepingan artifak b. Pemain harus berhati-hati untuk menghindari kejaran hantu c. Pemain dituntut untuk memiliki pemikiran strategis agar dapat menemukan Solusi dalam menyelesaikan puzzle
3	Alasan	Dengan adanya alur cerita memberikan motif bermain kepada pemain untuk mengikuti alur cerita dengan cara menyelesaikan semua task
4	Karakter	<p>Karakter dalam game ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Karaker utama, Bagas b. Karakter pendukung, Pak Satpam, Pak Galang, Pak Hamadi, Mhs Berkacamata, Mhs Rajin, kucing dan Clara c. Karakter lawan, Gondolruwo
5	Cerita	Cerita berfokus pada Bagas, seorang mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang tanpa disadari terjebak di dunia lain yang berada di ambang kehancuran akibat invasi makhluk-makhluk gaib.

Konsep utama game “Dinus Cross World” berupa mobile game side-scrolling yang berlatar kampus Universitas Dian Nuswantoro Kediri. Pemain berinteraksi dengan karakter non-pemain (NPC) melalui narasi dan misi di tiap level, serta mengumpulkan item yang memiliki fungsi spesifik untuk memecahkan berbagai tantangan. Game ini menggabungkan tiga genre utama, yaitu side-

scrolling, puzzle, dan horor, yang dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang penuh teka-teki, menegangkan, sekaligus edukatif.



Gambar 2. Sketsa karakter Bagas & Sketsa latar tempat
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

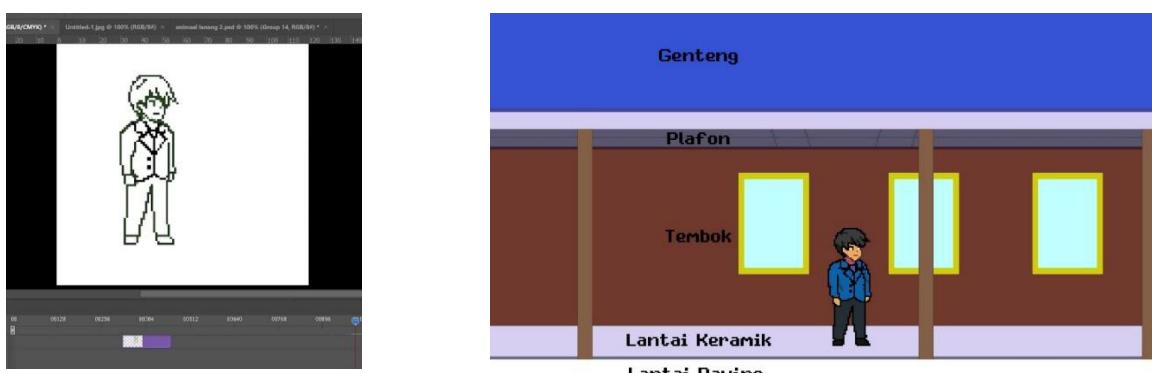
Secara teknis, game ini dirancang untuk platform Android dan Windows, dengan optimasi agar tetap dapat dijalankan pada perangkat berspesifikasi rendah, meskipun disarankan menggunakan perangkat spesifikasi menengah untuk pengalaman bermain yang lebih optimal.

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Platform Mobile (Android)	Spesifikasi Minimum (<i>Low Specification</i>) Sistem Operasi: Android 10 (Quince Tart) atau lebih baru RAM: 2 GB CPU: Quad-Core 1.4 GHz GPU: Adreno 308 atau setara Penyimpanan Tersedia: Minimal 1 GB	Spesifikasi Rekomendasi (<i>Mid Specification</i>) Sistem Operasi: Android 11 atau lebih baru RAM: 4 GB atau lebih CPU: Octa-Core 2.0 GHz GPU: Adreno 610 atau setara Penyimpanan Tersedia: 2 GB atau lebih
Platform Laptop/Komputer (Windows)	Spesifikasi Minimum (<i>Low Specification</i>) Sistem Operasi: Windows 10 (64-bit) Prosesor: Intel Core i3 Generasi 2 atau AMD setara RAM: 4 GB GPU: Intel HD Graphics 3000 atau setara Penyimpanan Tersedia: 1 GB	Spesifikasi Rekomendasi (<i>Mid Specification</i>) Sistem Operasi: Windows 10/11 (64-bit) Prosesor: Intel Core i5 Generasi 4 atau lebih baru RAM: 8 GB GPU: NVIDIA GeForce GTX 750 atau setara Penyimpanan Tersedia: 2 GB atau lebih

3.3 Develop

Tahap pengembangan desain dalam pembuatan game “Dinus Cross World” mencakup perancangan game design, latar belakang, dan karakter. Penyusunan game design document dilakukan menggunakan aplikasi Notion untuk mencatat ide mulai dari alur cerita, konsep, referensi, hingga gaya visual. Perancangan latar permainan diawali riset lapangan di area kampus Universitas Dian Nuswantoro Kediri sebagai latar utama, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa tata letak dan arah pengambilan gambar menggunakan Adobe Photoshop. Sementara itu, perancangan karakter utama digambar melalui Photoshop, sedangkan desain NPC dan musuh menggunakan Aseprite, dengan karakter utama direpresentasikan sebagai mahasiswa Udinus beralmamater biru.



Gambar 2. Sketsa karakter Bagas & Sketsa latar tempat
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.4 Implement

Pada tahap implementasi, desain produk disatukan menjadi game “Dinus Cross World” menggunakan Unity Engine. Game ini mengusung genre side-scroller, misteri, horor, dan disertai elemen romansa untuk memperkaya narasi. Visual menggunakan grafis 2D pixel art sebagai sarana promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), dengan latar di Kampus Universitas Dian Nuswantoro Kediri.

Cerita berfokus pada Bagas, mahasiswa Udinus yang terjebak di dunia lain akibat invasi makhluk gaib. Pemain harus mengumpulkan empat artefak untuk kembali ke dunia nyata, melalui eksplorasi kampus, menyelesaikan puzzle, serta memenuhi permintaan terakhir penduduk dunia tersebut. Beberapa item pendukung disediakan untuk membantu progres permainan.



Gambar 3. Prototipe Gameplay Dinus Cross World
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Gameplay dirancang berbasis puzzle untuk melatih problem-solving dengan eksplorasi dan interaksi dengan karakter dosen dan mahasiswa. Game terdiri dari empat level yang merepresentasikan kepingan artefak dengan tingkat kesulitan bertahap. Pada setiap level, pemain dapat menemukan item tertentu yang berfungsi membantu penyelesaian tantangan yang ada, di antaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Semua Item
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Nama Item	Visual	Keterangan
1	Pengaris		Membuka jalan menuju kantin
2	Tahu Kuning		Memicu Pak Satpam memberikan informasi
3	Kunci		Membuka pintu kelas D1.4
4	Empat keping artifak		Membantu Bagas kembali ke dunianya
5	Kartu Mahasiswa		Membuka semua pintu yang terkunci

6	Buku Gambar		Digunakan bersama pensil untuk menyelesaikan level 2
7	Pensil		Digunakan bersama buku gambar untuk menyelesaikan level 2
8	Makalah DKV III		Digunakan untuk menyelesaikan level 3
9	Sobekan Kertas		Disatukan untuk menyelesaikan level 3
10	Kuas		Digunakan untuk melukis dan menyelesaikan level 4

Core experience yang ditawarkan berupa plot twist, variasi puzzle, suasana misteri, grafis pixel art, serta elemen kejaran hantu yang menambah ketegangan. Dengan design level sebagai berikut:

Tabel 4. Level Design
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Level	Gambar	Keterangan
0		Pada level ini pemain akan di suruh sama pak satpam di depan kampus untuk mencari tahu kuning agar pak satpam mau memberikan informasi.

1		Pada level ini pemain memiliki tujuan untuk menyelesaikan soal yang diberikan pak hamadi di kelas D1.4 untuk bisa mendapatkan kepingan artifak
2		Pada level ini pemain memiliki tujuan untuk membantu mhs berkacamata di lap gambar untuk menyelesaikan tugas menggambarnya agar bisa mendapatkan kepingan artifak
3		Pada level ini pemain memiliki tujuan untuk membantu mhs rajin di kelas D1.1 untuk menyelesaikan tugas makalah DKV III nya agar bisa mendapatkan kepingan artifak
4		Pada level ini pemain memiliki tujuan untuk melukis clara untuk mengabulkan permintaan terakhirnya agar bisa mendapatkan kepingan artifak terakhir

Dari sisi audio, Dinus Cross World menggunakan dua tipe suara: soundtrack dan sound effect. Soundtrack memanfaatkan musik bebas royalti berjudul Mind Eye, Something's Wrong, dan Mental Vortex, sedangkan sound effect diambil dari Pixabay dan Itch.io. Game ini tidak menggunakan voice over untuk karakter.

3.5 Evaluate

Pada tahap evaluate, dilakukan pengujian untuk memastikan fungsionalitas, stabilitas, dan pengalaman pengguna telah sesuai dengan tujuan perancangan. Pengujian dilakukan melalui black box testing untuk memverifikasi fungsi fitur, serta user acceptance testing untuk menilai aspek gameplay, visual, audio, dan kontrol, dengan melibatkan responden yang memainkan game dan mengisi kuesioner evaluasi.

Tabel 5. Data pengujian black box

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Fitur yang Diuji	Status
1	Menu Utama	Berfungsi dengan baik
2	Animasi Karakter	Berfungsi dengan baik
3	Efek Suara dan Musik Latar	Berfungsi dengan baik
4	Sistem Task	Berfungsi dengan baik
5	Dialog Karakter	Berfungsi dengan baik
6	Sistem Inventory	Berfungsi dengan baik
7	Trigger Jumpscare	Berfungsi dengan baik
8	Fungsi Pause dan Resume	Berfungsi dengan baik
9	Fitur Keluar dari Permainan	Berfungsi dengan baik

Tabel 6. Data pengujian user acceptance

[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Aspek yang Dinali	Rata-rata skor
1	Kemudahan navigasi menu	4.80
2	Kualitas grafik dan visual	4.80
3	Kualitas suara dan musik	4.40
4	Responsivitas kontrol	4.60
5	Tingkat keseruan gameplay	4.00
6	Kejelasan penyampaian pesan	4.40
7	Kejelasan penyampaian cerita	4.20
8	Stabilitas aplikasi	5.00
9	Kejelasan tutorial	4.80
10	Kesesuaian tingkat kesulitan	3.80
11	Kinerja pada perangkat	4.80
12	Kepuasan keseluruhan	4.40

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Perancangan game Dinus Cross World bertujuan sebagai media promosi interaktif untuk memperkenalkan Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Kediri kepada remaja calon mahasiswa. Game ini dikembangkan berbasis Android dengan mengusung konsep eksplorasi lingkungan kampus dan pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) melalui elemen gameplay dan item interaktif.

Pengembangan game menggunakan metode Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data kebutuhan dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, kemudian diterjemahkan dalam bentuk desain karakter, lingkungan, serta dokumentasi desain permainan. Prototipe game dikembangkan dan diuji untuk memperoleh umpan balik yang digunakan dalam penyempurnaan produk.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Dinus Cross World efektif sebagai media promosi, terbukti dari respon positif responden yang sesuai dengan target audiens. Ini membuktikan bahwa video game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana promosi yang inovatif dan interaktif.

4.2. Saran

1. Hasil perancangan mobile game Dinus Cross World sebaiknya diaplikasikan dalam berbagai media branding dan promosi kampus secara efektif, baik melalui kegiatan secara langsung (on-site) maupun melalui media digital.
2. Disarankan adanya penelitian lanjutan untuk mengembangkan media permainan ini ke arah yang lebih interaktif, seperti melalui teknologi augmented reality (AR) atau integrasi ke dalam aplikasi mobile berbasis lokasi. Pengembangan ini berpotensi memberikan pengalaman baru dalam pengenalan kampus yang lebih imersif dan inovatif.
3. Pengembangan lanjutan terhadap media permainan ini direkomendasikan dengan cara mengeksplorasi berbagai genre lain, seperti genre endless, turn-based, dan genre lainnya yang berpotensi meningkatkan variasi dan daya tarik permainan.
4. Pihak pengelola kampus disarankan untuk menjaga konsistensi penggunaan elemen visual game, termasuk karakter, logo, dan nuansa visual, dalam seluruh media promosi dan informasi kampus. Konsistensi ini penting untuk membangun identitas game Dinus Cross World yang kuat dan mudah dikenali oleh calon mahasiswa maupun masyarakat umum.

5. DAFTAR PUSTAKA

- ANDERSON, C. A. & D. K. E. (., 2000. VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE THOUGHTS, FEELINGS, AND BEHAVIOR IN THE LABORATORY AND IN LIFE.. *JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY*, PP. 772-790.
- Buleleng, P. K., 2018. *Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Kabupaten Buleleng..* [Online] Available at: <https://disperkimta.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/perkembangan-teknologi-informasi-78>
- Kotler, P., 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Leqa, A. F. F., 2024. *Gaming Disorder dalam Perubahan Perilaku Remaja.* [Online] Available at: <https://wartaeq.com/gaming-disorder-dan-dampak-bagi-remaja/>
- Patton, M. Q., 2025. *Qualitative Research & Evaluation Methods*. s.l.:SAGE Publications..
- Qarthazany, M. H., 2022. *Pengaruh Perkembangan Game Online di Indonesia.* [Online] Available at: <https://kumparan.com/mohd-hazim/pengaruh-perkembangan-game-online-di-indonesia-1zRtMH3G3cK/3>
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D.* s.l.:Alfabeta.